

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis pada awalnya diberikan kesempatan untuk melakukan program kerja magang di NET TV selama 4 bulan. Seluruh pekerjaan penulis dibimbing oleh Yenni Pujiastuti selaku produser dalam program peristawa. Selama program magang, penulis dibimbing untuk memahami proses produksi dan pascaproduksi di perusahaan NET TV. Mulai dari pengalaman membuat ide cerita, mem-breakdown, menjalankan tugas sebagai *prompter* dan membuat *By Minute*.

Selama kerja magang penulis datang pukul 09.30 sampai 18.30 tetapi jadwal kerja yang dilakukan tidak tentu, tergantung selesainya. Ketika sedang *brainstorming*, seluruh tim akan pulang ketika sudah mengumpulkan 8 ide cerita untuk bahan *shooting*-an dua minggu kedepan, sedangkan ketika *shooting*, jam kerja akan mengikuti selesainya *shooting*, biasanya akan selesai pada pukul 22.30 sampai 23.00 WIB.

Berikut adalah Struktur Divisi Program Peristawa:

Produser Program	: Yenni Pujiastuti (pembimbing)
Senior <i>Creative</i>	: Sofyan Rachmat
Junior <i>Creative</i>	: Sandra Alya Putri ayu Yenni Fiona (penulis)
<i>Production Assistant</i>	: Arief Famber Rio Chandra Pramitha Dwi

Produksi program peristawa terdapat tiga tahap, yaitu, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Penulis mendapatkan kesempatan kerja magang pada bagian praproduksi dan produksi.

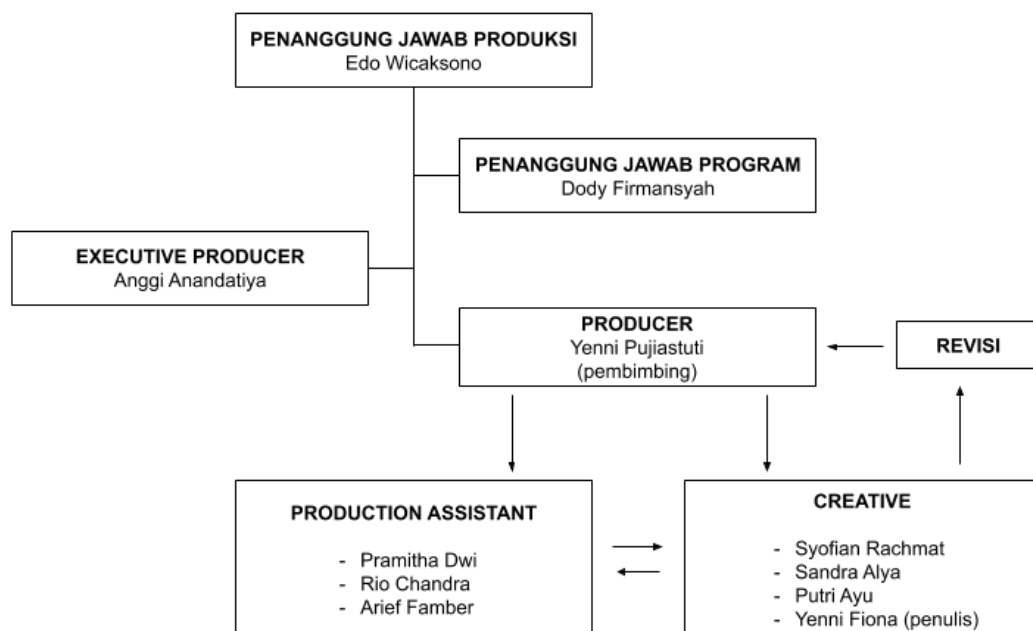
Berikut adalah tugas yang dikerjakan oleh penulis;

- Praproduksi

Penulis bersama *producer* dan tim *creative* berkumpul untuk mencari ide cerita dan ide *set*. Setelah terkumpul ide cerita tim *Creative* memberikan kepada tim *Design set* untuk membuat gambaran visual set, penulis bersama kak Sandra mengerjakan *Breakdown Property*, setelah selesai penulis bersama tim *Property* mengadakan *meeting* untuk persiapan *shooting*.

- Produksi

Ketika *shooting*, penulis datang ke studio Mitra pukul 9.00 WIB, untuk merapikan *Script* yang sudah dikirim oleh tim *Scriptwriter* dan mengeprint untuk *cast* dan *crew* sebanyak 14. Setelahnya, penulis membuat *script* untuk *Prompter* dan membuat testimoni. Begitu selesai, penulis menyiapkan *prompter* untuk *shooting*.



Gambar 3.1. Alur Tim Produksi Peristawa
(dokumen perusahaan, 2019)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (9/9-13/9)	Peristawa / Tim <i>Wardrobe</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>wardrobe</i> , Belajar membuat <i>Breakdown wardrobe</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> .
2	2 (16/9-20/9)	Peristawa / Tim <i>Wardrobe</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>wardrobe</i> , Membuat <i>Breakdown wardrobe</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Belajar membuat <i>By Minute</i> , Mencari bintang tamu.
3	3 (23/9-27/9)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>Property</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> , Mencari bintang tamu.
4	4 (30/9-4/10)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>Property</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> , Belajar membuat GQ (<i>Request Property</i>).
5	5 (7/10-11/10)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>Property</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>).

6	6 (14/10-18/10)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>Property</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>).
7	7 (21/10-25/10)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>Property</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>).
8	8 (28/10-1/11)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> dalam tim <i>Property</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>), Belajar untuk bertugas di <i>Prompter</i> .
9	9 (4/11-8/11)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>), Bertugas di <i>Prompter</i> .
10	10 (11/11-15/11)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>).

11	11 (18/11-22/11)	Peristawa / Tim <i>Property</i>	Melakukan <i>shooting</i> , Membuat <i>Breakdown Property</i> , Melakukan brainstorming bersama tim <i>Creative</i> , Membuat <i>By Minute</i> . Membuat GQ (<i>Request Property</i>), Bertugas di <i>Prompter</i> .
----	---------------------	---------------------------------	--

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengerjakan berbagai macam dari program kerja magang ini berlangsung. Awalnya penulis melamar di tim *wardrobe* selama wawancara bersama HRD dan produser, penulis dipindahkan kedalam tim produksi dan berada di program Peristawa. Selama bekerja disini penulis diberikan kepercayaan dan tanggung jawab untuk menyelesaikan suatu tugas dari awal hingga akhir. Para karyawan dan seluruh tim *Creative* menerima dan sabar mengajarkan penulis mulai dari awal hingga mengerti.

Diberbagai kesempatan penulis juga diajak untuk menambah pengetahuan dan pengalaman selama masih magang di NET, mulai dari mengajarkan cara mem-*briefing crew* dan menambah pengalaman untuk siaran secara langsung atau *LIVE*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Peristiwa

Pada bagian ini penulis ditugaskan dari awal magang sampai akhir. Dimana penulis ditugaskan di tim *Creative*, menjalankan tugas untuk membuat ide cerita, ide set, mem-*breakdown wardrobe, property*, membuat analisis *rating*, membuat *request property*, membuat *script prompter*, menjalankan tugas sebagai prompter, membuat *By Minute*.

Berikut tugas yang dikerjakan oleh penulis;



Gambar 3.2. *Prompter Peristiwa*

(dokumentasi pribadi, 2019)

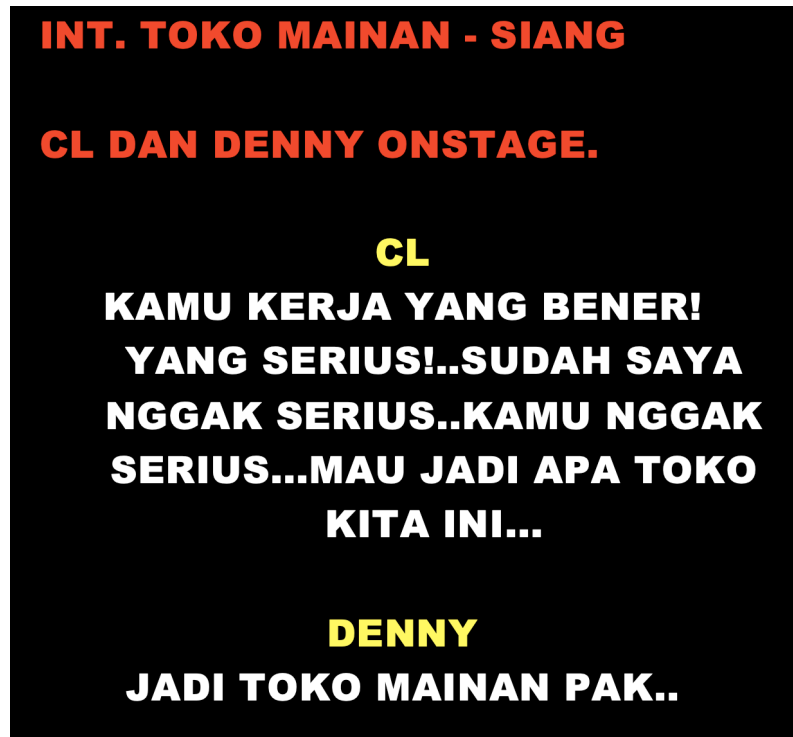
Penulis beberapa kali ditugaskan untuk penanggung jawab *prompter*, dimana penulis bertugas untuk mengingatkan pemain ketika shooting sedang berlangsung untuk sesuai dengan jalan cerita yang sudah ada di script. Penulis juga bertugas untuk mengingatkan durasi, memberikan kode kepada pemain untuk mempercepat lawakan atau jalan cerita yang tiba-tiba dibuat.



Gambar 3.3. *Prompter* Peristiwa

(dokumentasi pribadi, 2019)

Gambar diatas merupakan contoh bentuk *prompter* dan laptop untuk mengoperatorkan *text*. Dengan *prompter*, penulis juga membantu *FD* untuk menginformasikan siapa yang akan *inframe* dan *outframe*. Tugas sebagai *prompter* juga untuk mempermudah jika ada pemain yang lupa dengan dialognya. Terkadang tugas *prompter* juga memberitahukan jika ada tambahan cerita *on the spot*. Sebagai *prompter*, penulis harus mengetahui seluruh jalan cerita dan mendengarkan setiap daialog yang disampaikan oleh pemain.



Gambar 3.4. *Script Prompter* Peristawa
(dokumen perusahaan, 2019)

Gambar diatas adalah *text* yang berada di *Prompter* ketika *shooting* berlangsung.

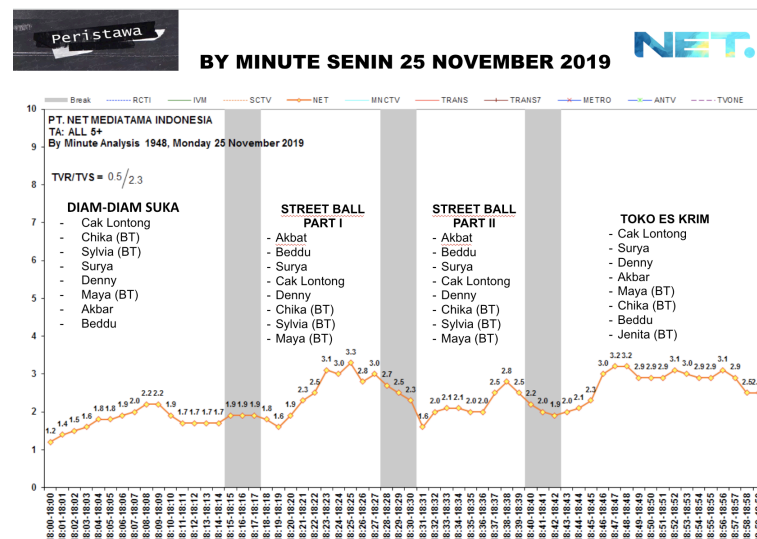
Dikala tidak shooting, penulis ditugaskan untuk membuat *By Minute*. *By Minute* adalah data rating yang akan dianalisis dan dijelaskan setiap menitnya dalam setiap segmen atau episode.

Setiap jam 15.00 WIB penulis mendapatkan data yang dikirim melalui *email* dari tim *programming* yang terdiri dari *Rating/Share* Program Peristawa dan *Rating/Share* untuk Program televisi lain pada jam tayang yang sama dengan Program Peristawa. Penulis mengerjakan *By Minute* setiap hari, pada jam 15.00 WIB, penulis akan meng-*download* data dan memasukan data ke dalam *drive google*.

Ketika mengerjakan *By Minute* penulis juga menggunakan *List Tayangan* untuk menjadi patokan mengerjakan dimana penulis melihat sesuai tanggal tayang dan segmen, kemudian penulis membuka *link Youtube* dimana *link* tersebut adalah tayangan dalam 1 episode atau tayangan satu hari. Penulis memasukan data dari mulai judul sketsa, pemain, dan adegan disetiap menitnya.

Biasanya dalam 1 episode atau 4 segmen, *Rating/Share* tertinggi berada pada segmen akhir. Kemudian penulis mulai menyusun *Rating/Share* dari berbagai stasiun televisi yang jam tayangnya sama dengan Peristiwa mulai dari yang terbesar hingga terkecil.

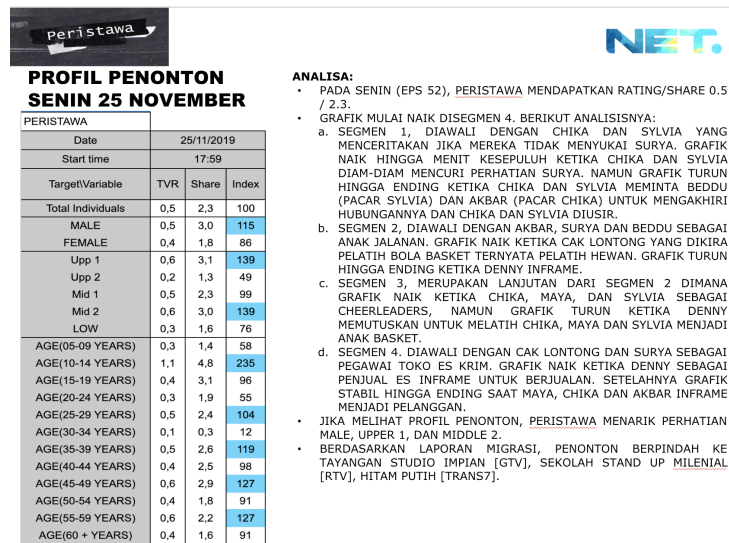
Ketika data *By Minute* yang penulis kerjakan sudah lengkap, penulis akan men-download dari *google slide* menjadi *power point* kemudian penulis akan mengirimkan *power point* kepada *Producer*. *By Minute* nantinya akan di analisis oleh *Producer* sehingga membuat laporan evaluasi untuk sketsa selanjutnya, yang akan diserahkan kepada *Executive Producer*.



Gambar 3.5. *By Minute* Peristiwa

(dokumen perusahaan, 2019)

Dari gambar diatas, dibagi menjadi empat segmen dengan jalan cerita yang berbeda-beda. Pada bagian TVR/TVS adalah hasil *share* dan *rating* dalam satu hari tayang, sedangkan garis dan ada beberapa nomor adalah rating permenitnya, dimana penulis dapat mengetahui pada menit berapa rating tinggi dan rendah. Kemudian, pada *table* “Diam-diam suka” adalah judul untuk sketsa dan untuk nama dibagian bawah, yaitu pemain yang ada di sketsa tersebut.



Gambar 3.6. By Minute Peristawa

(dokumen perusahaan, 2019)

Dari gambar diatas, untuk disebelah kiri *table* adalah profil penonton dan menarik perhatian terbanyak adalah *male*, *upper 1* dan *middle 2*. Sedangkan pada sebelah kanan pada *point* ke-dua adalah analisis dari satu persatu segmen, penulis melihat data dari *slide* sebelumnya, sehingga bisa membuat analisis dimana penulis akan melihat artis yang sudah *on stage* atau *inframe*. Ketika analisis penulis juga berpatokan dengan *link youtube*.

Analisis pada point ke-dua berguna untuk mengetahui adegan yang disukai oleh penonton, contohnya ketika *setting* ruang tamu yang hanya memainkan konflik rumah tangga yang sudah *familiar*, *Rating/Share* naik, maka akhirnya *Producer* akan meminta tim *Creative* untuk membuat adegan dan *set* ruang tamu lagi sehingga menarik untuk kedepannya.

Selain jalan cerita dan tempat *setting*, artis dan peran juga dapat mempengaruhi *Rating/Share*, contohnya *Rating/Share* tinggi ketika Surya dan Chika berperan sebagai suami istri atau yang lebih dikenal oleh fans Ayah Bubun, maka tim *Creative* dengan sengaja akan memperankan Surya dan Chika sebagai suami istri.

Selain melihat *Rating/Share* yang tinggi, *By Minute* juga bermanfaat untuk menilai hasil kerja para artis, contohnya ketika Jenita Janet yang diundang sebagai tamu untuk berkomedis, *Rating/Share* naik dari sebelumnya dikarenakan oleh Jenita Janet, maka tim *Creative* akan menawarkan untuk menjadi bintang tamu lagi, dan tim *Creative* juga memasang *image* untuk Jenita Janet seperti wanita lugu dan seksi.






Pada *point* ke-empat penulis memasukan data *Rating/Share* setiap stasiun televisi Indonesia, melalui *Microsoft Excel* penulis akan menyusun banyaknya penonton yang sedang menonton program Peristiwa dan berapa banyak penonton yang berpindah ke stasiun televisi lain dan juga judul program televisi.



Gambar 3.7. *By Minute* Peristiwa

(dokumen perusahaan, 2019)

Gambar diatas merupakan urutan *rating* dan *share* dari berbagai stasiun televisi lain pada jam tayang yang sama dengan acara Peristiwa, mulai dari tertinggi hingga ter-rendah. Data berasal dari *Microsoft Excel* dimana terlihat semua stasiun televisi dan jumlah *Rating/Share* yang didapat.

BREAKDOWN WARDROBE 5 NOVEMBER 2019 TAPING I					
SKETSA NO.	CAST	PERAN	WARDROBE		REMARKS
1	TAP 1				
	DENNY	OWNER/ CHINESE	BAJU ENKOH-ENKOH CHINA LENGAN PENDEK TOPI CHINA		SET UP : TOKO MATERIAL HINDARI BAJU WARNA ABU, COKLAT, UO TOSKA
	MAYA WULAN	ISTRI DENNY	BLOUSE BIG SIZE		
	CAK LONTONG	PELANGGAN	KAOS POLO CELANA BAHAN HITAM		
	BEDU	PEGAWAI MATERIAL	KAOS POLOS DEKIL CELANA CELANA PANGSI		
	AKBAR	SUAMI SYLVIA	KAOS POLO/ KEMEJA LENGAN PENDEK CELANA JEANS		

Gambar 3.8. *Breakdown Wardrobe* Peristiwa
(dokumen perusahaan, 2019)

Gambar diatas adalah breakdown wardrobe dalam 1 segmen atau 1 sketsa, pemilihan *wardrobe* selalu mengikuti jalan cerita yang ada.

BREAKDOWN PROPERTY PERISTAWA
05 NOVEMBER 2019
STUDIO MITRA, STAGE C

NO.	GQ	PROPERTY	FOTO	BY VENDOR SET	REMARKS
INTERIOR					
1	GQ I: 1-16, 102-105 (GQ0219110009) GQ II: (GQ0219110048) (WARNA MERAH) GQ III: GQ0219110158	PROPS SET - JAM DINDING (1 UNIT) - MESIN KASIR (2 UNIT) - PC/LAPTOP (2 SET) - KURSI (5 UNIT) - MEJA (5 UNIT) - POSTER (100 UNIT) - STIKER (100 UNIT) - PERNAK PENAK (FRAME/PANGKANG) 100 UNIT) - BUKU NOTE PENJUALAN/PEMBELIAN (5 UNIT) - NOTA (5 UNIT) - ISIAN TONG MATERIAL (10.000 UNIT) - DUMPPY SEMEN (50 SAK) - CAT (100 UNIT) - BUKU KATALOG WARNA CAT (10 SET) - EMBER (100 UNIT) - KARDUS (100 UNIT) - PERKAKAS (500 UNIT) - SEKOP (50 UNIT) - KATALOG KERAMIK (10 SET) - KATALOG CAT (5 UNIT) - KATALOG KERAN (10 SET) - DISPLAY GAGANG PINTU (3 SET) - TANGGA (10 UNIT) - GULUNGAN TALU/KABEL (100 UNIT) - KERAMIK (100 UNIT) - WESTAFEL (10 UNIT) - METERAN (10 UNIT) - PAKU UKURAN BERBAGAI JENIS (500 UNIT) - PARALON (100 UNIT) - STANDING DISPLAY (20 UNIT) - KUCING HOKI (2 UNIT) - CATUR SEMPOA (2 UNIT) - MONYET DAUM BAND (2 UNIT) - TELEFON (2 UNIT) - GALON MINI (4 UNIT) - RAK (10 UNIT) - BANNER (100 UNIT) - MAJALAH (10 UNIT) - KUPAS CINA - KALKULATOR - NOTA HAND PROPS		AMBALAN, MEJA KASIR, MEJA BUFFET	SET UP: INT. TOKO MATERIAL 

Gambar 3.9. *Breakdown Property* Peristawa
(dokumen perusahaan, 2019)

Gambar diatas adalah *breakdown property* dalam 1 segmen atau 1 sketsa, pemilihan *property* sesuai dengan latar cerita, *breakdown property* terpecah menjadi 2, diantaranya *property set* dimana *property* yang ada pada tempat kejadian atau pada *set* dan *handprops*, dimana *property* yang akan dibawa oleh *cast* ketika memasuki *set*.



Gambar 3.10. Penulis mengerjakan *Breakdown Property* Peristawa
(dokumentasi pribadi, 2019)

Gambar diatas diambil ketika penulis sedang mengerjakan *breakdown property*.

NOVEMBER

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU (R)	MINGGU (R)
04 (EPS 46) • PERTEMUAN KELUARGA • TAMAN PACARAN PART I • TAMAN PACARAN PART II • STUDIO FOTO https://youtu.be/-xF-9P0Tou4 RATING/SHARE 0.3/1.6	05 (EPS 47) • GURU BARU • SASANA TINJU • PELANTIKAN PENGURUS DESA PART I • PELANTIKAN PENGURUS DESA PART II https://youtu.be/k99Qld8iRys RATING/SHARE 0.3/1.6	06 (RPG EPS 2) • SUAMIKU ANAK MAMA • MENCARI RUMAH SUSUN PART I • MENCARI RUMAH SUSUN PART II • MERTUA RESE https://youtu.be/fRhjVcW7Rcl RATING/SHARE 0.4/1.9	07 RERUN EPS 23 RATING/SHARE 0.4/2	08 RERUN EPS 24 RATING/SHARE 0.2/1.3	09 RERUN EPS 46 RATING/SHARE 0.6/2.7	10 RERUN EPS 47 RATING/SHARE 0.6/3.0
11 (EPS 48) • GAGAL KONDANGAN • KETOK MAGIC PART 1 • KETOK MAGIC PART 2 • PACARAN DI BALKON BACKSTREET https://youtu.be/25q7AqV1nwQ RATING/SHARE 0.4 / 2.4	12 (EPS 49) • PACARAN DI TAMAN MIE AYAM • PENJAGA PANTAI • HOBBI AYAM PART 1 • HOBBI AYAM PART 2 https://youtu.be/QLNPTSjp1U RATING/SHARE 0.3 / 1.8	13 (RPG EPS 03) • BEREPUT HARTA WARISAN PART 1 • BEREPUT HARTA WARISAN PART 2 • BENGKEL SEPEDA • BANGSAL RS https://youtu.be/HVDO760mnXk RATING/SHARE 0.4 / 1.9	14 RERUN EPS 25 RATING/SHARE 0.3 / 1.9	15 RERUN EPS 26 RATING/SHARE 0.3/1.6	16 RERUN EPS 48 RATING/SHARE 0.7/3.4	17 RERUN EPS 49 RATING/SHARE 0.7/3.4

Gambar 3.11. *List Tayangan Peristawa*
(dokumen perusahaan, 2019)

List tayangan adalah *list* judul episodes setiap harinya, selain judul, list tayangan juga ada *rating* dan *share*, dan *link* untuk *preview* sebelum tayang.

1. TERAS RUMAH DESA #1 (MENANTU SAYANG, MENANTU MALANG)

CAST: *BEDU* (MENANTU MALANG), *SILVIA* (ISTERI BEDU), *MAYA WULAN* (IBU *SILVIA*/ISTERI *DENNY*), *CHIKA* (KAKAK *SILVIA*), *DENNY* (AYAH *SILVIA*), *AKBAR* (JURAGAN TANAH), *CAK LONTONG* (ANAK BUAH AKBAR), *SURYA* (TEMAN *BEDU*).

EXT. TERAS RUMAH DESA - SIANG

BEDU (MENANTU MALANG) ON SET. BEDU SEDANG MEMOTONG KAYU UNTUK KAYU BAKAR DENGAN KAMPAK SAMBIL MENYANYIKAN LAGU IKLAN RAMAYANA.

BEDU
KERJA LEMBUR BAGAI KUDA/ SAMPAI LUPA ORANG TUA/ OH HATI TERASA DURHAKA/ MAKSUD
HATI BAHAGIAKAN ORANG TUA/ APA DAYA DIPALAK MERTUA//

SILVIA (ISTERI BEDU) IN FRAME MEMBAWA RANTANG MAKANAN. KARAKTER *SILVIA* DIBIKIN RADA ONENG (OON) YA...

SILVIA
ABANG...SILVIA LIAT LIAT ABANG ITU KELIHATAN..

BEDDU
KELIATAN..APA..
SILVIA
YA KELIATAN AJA...

BEDDU
ORANG BIASANYA MEMUJI KARENA KELIATAN GANTENG , KELIATAN MANIS... INI KELIATAN
DOANG... EMANG ABANG JIN ,,KAGAK KELIATAN..

SILVIA
YA UDAH..ABANG KELIATAN SENENG BANGET...

BEDU
(KESAL) SENENG GIMANA? ORANG LAGI MENDERITA GINI.

SILVIA
MASA ORANG MENDERITA NYANYI?

BEDU
ITU LAGU TENTANG PENDERITAAN, MANGKANYA DENGAR SYAIRNYA.

SILVIA
TUH KAN, ABANG SENENG LAGI?!

BEDU
HADEUH, INI ISTERI KENAPA YA?! SUAMI LAGI SUSAH GINI DIBILANG LAGI SENENG?!

Gambar 3.12. *Script* Peristiwa
(dokumen perusahaan, 2019)

Gambar diatas adalah *script* pada 1 *sketsa* atau 1 *segmen*.

BEDU – MENANTU MALANG ISTERI

ISTRI SAYA ADALAH WANITA CANTIK
IDAMAN SUAMI.TAPI MERTUA SAYA,
ADALAH MERTUA KEJAM YANG JADI
MIMPI BURUK SAYA.
SELAMA INI, SAYA BINGUNG HARUS
BERBUAT APA?

Gambar 3.13. *Testi* Peristawa
(dokumen perusahaan, 2019)

Gambar diatas adalah *text* yang dibaca oleh *cast* saat melakukan testi.



Gambar 3.14. Contoh *testi* Peristawa
(dokumen perusahaan, 2019)

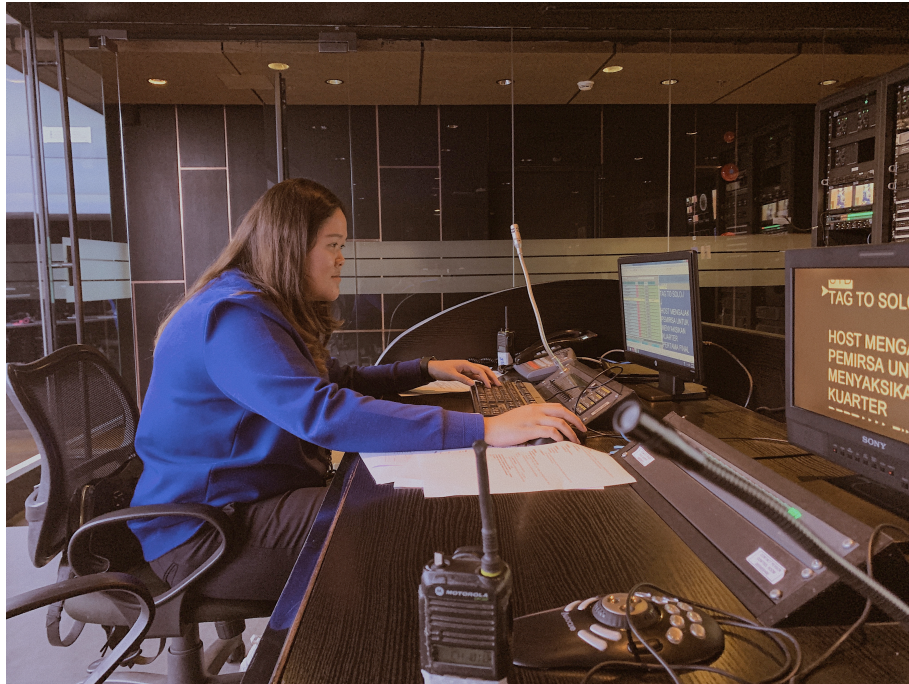
Gambar diatas diambil dari tayangan Peristawa ketika Beddu sedang membacakan *text* dari testi.

3.3.1.2. LIVE Piala Presiden Bola Basket

Piala Presiden Bola Basket merupakan acara penyambutan perlombaan bola basket Indonesia, yang diadakan di solo selama 5 hari. Pada bagian ini penulis ditugaskan untuk membantu siaran *LIVE* yang mengangkat acara *Opening* bola basket yang tayang *LIVE* pada tanggal 20 November 2019 pukul 15.00 sampai 18.00 WIB yang dipandu oleh Caesar Gunawan dan diramikan oleh Andi Batam dan Maria Selen. Pada tanggal 24 November 2019 pukul 18.00 sampai 20.00 WIB, NET menayangkan Closing Piala Presiden Bola Basket yang dipandu oleh Caesar Gunawan dan diramaikan oleh Andi Batam dan Valerie Krasnadewi.



Gambar 3.15. Logo Piala Presiden Bolabasket 2019
(dokumen perusahaan, 2019)



Gambar 3.16. Penulis ketika acara Piala Presiden Bolabasket 2019
(dokumentasi pribadi, 2019)

Penulis ditugaskan untuk menjadi Operator telp selama *quiz* berlangsung.



Gambar 3.17. Penulis ketika acara Piala Presiden Bolabasket 2019
(dokumentasi pribadi, 2019)

Penulis bersama Production Assistant, Producer, Caesar Gunawan, Valerie, Andi Batam, dan Junior Creative.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan pertama kali ketika masuk ke dunia industri televisi adalah penulis belum terbiasa dengan *job desc* yang digabung, seperti tim *creative* yang memegang segala hal yang berhubungan dengan *Creative*. Berbeda dengan semasa perkuliahan yang setiap orang memiliki *job desc* sendiri-diri. Didalam dunia pertelevisian khususnya di tim *creative* ditugaskan untuk melakukan segala suatu seperti bisa mengurus Property, Wardrobe dan hal yang berhubungan dengan *creative*.

Ada kendala dimana kurangnya tim *Creative* pada program Peristiwa, sehingga pekerjaan sangat banyak dan kadang keteteran.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan ialah seluruh tim selalu mendukung dan mau mengajarkan dengan jelas kepada penulis sehingga apa yang dikerjakan oleh penulis jelas dan baik.

Ketika tim *Creative* kurang, penulis dengan partisipasinya membantu dan mengerjakan secepat mungkin.